MENSILE - ANNO III - N. 16

SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

CBM 64 e 128

SPECTRUM 48 K

FAST LOADING "BITURBO"

UN MOBILE TUTTO PER VOI

Un bellissimo rack da realizzare con la modica spesa di sole 20.000 lire è la sorpresa più bella che Special Playgames vi poteva fare questo mese. Vi insegneremo a costruirvelo con pochissimi attrezzi e spesa ridotta. Servirà soltanto un po' di buona volontà e una discreta applicazione. Se siete, come crediamo, dei buoni programmatori non vi mancheranno certamente nè l'una nè l'altra. Intanto comunque, in attesa di andare alla Casa del legno e dal ferramenta, leggetevi la rivista e i segreti della Us Gold quando la casa americana decide di darsi alle avventure. Un po' di modem per lo Spectrum e poi a capofitto nei giochi con Hacker e Way of the Exploding Fist. C'è di che dimenticare anche il mobile da costruire.

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato

Telefonate al 02/8361077
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA

CBM 64 LATO A

SPECTRUM LATO B

4	Bump!	- Hockey
5	Comet Starfighter	- Neptune
6	Sunked	- Kamando
7	Infinito	- The computer terminal
8	Odin	- Sci alpino
9	Petro	- Pierino
10	Last caverns	- Molecular

IN QUESTO NUMERO

12	Un rack vostro per sole 20.000 lire
17	Lo Spectrum e i suoi migliori modem
20	Quando la Us Gold si dà alle avventure
24	Hacker: siamo tutti un po' pirati!
26	Il gioco del mese: Way of Exploding Fist

BUMP!

Lo sport nazionale del pianeta Rubber consiste in una entusiasmante gara in cui i contendenti a bordo di gigantesche sfere di gomma devono compiere l'intero periplo del pianeta, rimbalzando sulle piattaforme antigravità situate a migliaia di metri di altezza. Per complicare il gioco ogni concorrente dovrà vedersela con le immancabili meteoriti e gli onnipresenti corpi vaganti che dovranno essere evitati accuratamente. Per aumentare il proprio punteggio sono disponibili una serie di piastre-sorpresa contrassegnate da un punto interrogativo, che potranno però a volte celare sgradite sorprese. Per permetterVi di far pratica in questo entusiasmante sport la prima partita risulterà semplificata.

HOCKEY

Mamma mia che freddo e quante botte sul ghiaccio bollente dello stadio coperto. La vostra squadra di hockey affronta i Diavoli, una formazione che picchia sodo e che hanno nella velocità la sua arma migliore. La squadra A è vestita con le giubbe rosse, la B con le giubbe verdi. Se giocate da soli contro il computer lo Spectrum controlla la squadra B, cioè quella verde. Voi controllate in questo caso il giocatore più vicino al dischetto. I periodi di gioco sono quattro di cinque minuti ciascuno.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

COMET STARFIGHTER

Sei nell'orbita del planetoide Geevor sul tuo aereo Comet Starfighter e il tuo compito consiste nel proteggere le sue preziose miniere cercando e distruggendo quanti più Scavenger ti sarà possibile durante il tuo turno di guardia. Sebbene le navette degli Scavenger siano difficili da localizzare lo schermo a raggi infrarossi del tuo Comet individuerà facilmente la posizione di ognuna di loro indicandoti anche la tua posizione. Dovrai avvicinarti al nemico ad alta velocità diminuendola al momento giusto per essere più preciso con i tuoi raggi laser. Quando una navetta è nel raggio del tuo fucile laser appare sullo schermo del tuo radar. Anche l'aereo del tuo partner, il Fireball, è alla ricerca per distruggere gli Scavenger sulla parte opposta del pianeta, ma avanza con rapidità nel tuo settore e dovrai evitare di scontrarti con lui. Ricordati che i cannoni laser sono inattivi contro i tuoi amici, e che la tua unica protezione consiste nel tenerti nelle gole del terreno o nell'atterrare definitivamente.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	cannone laser
F1	velocità
F3	movimento a zig-zag
F5	indicatore di segnale
F7	rifornimento automat.
SPAZIO	iperspazio
H	pausa
RETURN	fine gioco

NEPTUNE

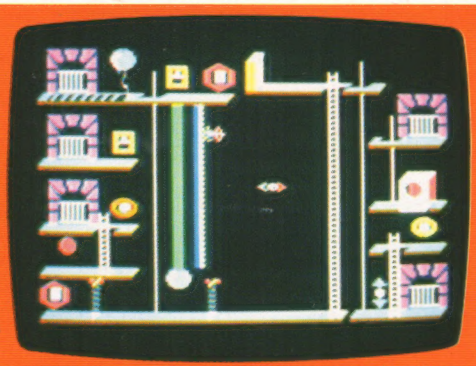
In fondo all'oceano c'è il tesoro del Dio Nettuno. È però protetto da squali, polipi giganti, granchi terribili e altre creature marine. Perle e sirene sono il vostro tesoro e anche la vostra maledizione. provate a spingervi in fondo al mare e a continuare nella vostra caccia sottomarina. Per prima cosa dovete salvare il velista, poi la sirena e poi raccogliere la perla. Quindi bisogna salvare anche la creatura spugnosa del fondo. Attenzione a non finire l'aria e le tre vite a disposizione.

TASTI SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

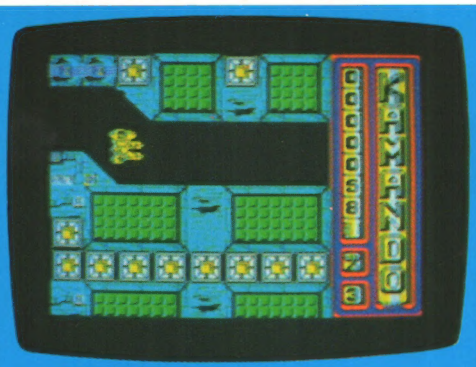
Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra

SUNKED



La tua curiosità questa volta ti ha giocato un tiro mancino. Sei entrato furtivamente all'interno di un antico maniero alla ricerca di nuove avventure quando il portone ti si è richiuso alle spalle. A questo punto dovrai girare i vari bui corridoi alla ricerca del modo di uscire. Ma la cosa non sarà così semplice: ti capiterà infatti di incontrare malefici fantasmi, spaventosi mostri e se sarai proprio sfortunato anche la mummia. Per difenderti da queste creature avrai a disposizione vari mezzi: un fucile antimateria, macchine lancia-saette, delle quali dovrai prima studiare il funzionamento, e teletrasportatori, che disseminati ovunque potrai utilizzare per spostare cose o persone. Dovrai fare inoltre molta attenzione ai trabocchetti, che sono nascosti ovunque, ma che potrai usare in tuo favore contro i tuoi nemici.

KAMANDO



Il vostro compito è guidare la vostra brigata coraggiosa attraverso i mille pericoli della Città maledetta. Subito siete catapultati al centro delle insidie e dovete provarvi a raggiungere i sobborghi della Città, quindi penetrate nel quartier generale del nemico cercando di evitare le installazioni missilistiche e tutti gli altri pericoli che troverete sul vostro cammino. Avete con voi due cannoncini calibro 57 e i vostri uomini sono anche dotati di vista agli infrarossi e radar.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1-2

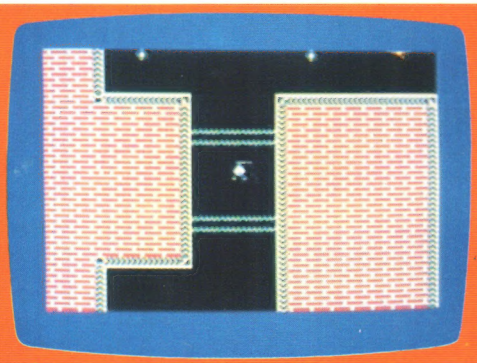
fuoco JOY porta 1	1 giocatore
fuoco JOY porta 2	2 giocatori

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

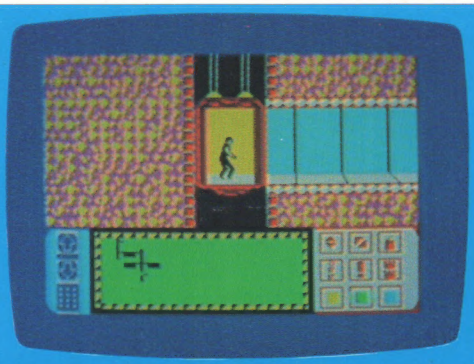
R	alto
D	basso
Z	sinistra
X	destra
5	fuoco

INFINITO



Infinito è il nome di una immensa caverna occupata da una creatura proveniente da un'altra galassia. Trasformatasi in umanoide essa ha cominciato la distruzione della vita sulla terra, minacciando così il genere umano. ma la nostra tecnologia è riuscita a creare uno spiraglio nel sistema di difesa di Infinito. Il tuo compito sarà di pilotare un elicottero armato con i più recenti missili teleguidati ed affrontare da solo con il tuo coraggio le immensità ed i pericoli di Infinito fino alla vittoria finale.

THE COMPUTER TERMINAL



Una lunga storia di capitomboli nel vuoto. È la storia di questo gioco in cui l'eroe affronta mille pericoli passando da una stanza all'altra alla ricerca della frase misteriosa che gli permetterà di entrare nel grande mistero. Ogni tanto un urlo raccapricciante indicherà lo sbaglio dell'eroe. È proprio una missione impossibile!

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

F1	storia
F3	i nemici
F5	inizio gioco
F7	x ricominciare

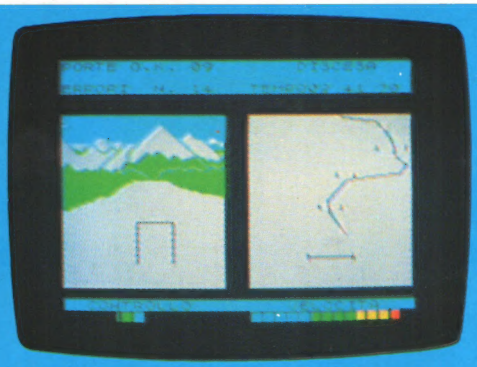
SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

ODIN

Osgar, il signore di Walgard, ha sferrato un nuovo decisivo attacco alla conquista delle terre del re Lear. Il sovrano, dopo una strenua difesa, ha dovuto però ritirarsi nella città fortezza di Lisgard circondato da truppe nemiche. Ma i benevoli dei, favorevoli a Lear, hanno deciso di inviare in suo aiuto l'invincibile eroe Odin con l'intento di riportare la pace a est delle Montagne Azzurre. Il tuo eroe potrà camminare, correre, sgominare i nemici in fuga, che non dovrà mai incontrare in duello diretto. Ricordati che le forze di Odin saranno limitate e che potranno essere reintegrate solo dopo aver bevuto ad una delle magiche fontane sparse ovunque.

SCI ALPINO



Sulle nevi immacolate delle Dolomiti affrontate tre splendide prove alpine: la discesa, lo slalom e il gigante. Potete provarvi ad emulare Thoni e Stenmark. Soltanto che questa volta lo Spectrum si dimostra più cattivo dei compilatori dei tracciati olimpici. Il ghiaccio e i pendii ripidissimi sono dietro l'angolo pronti a fare scivolare anche il più abile di voi. Quando siete tra i paletti state attenti a non saltarne qualcuno. Quando invece state facendo una discesa dovete solo evitare di uscire di pista.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON

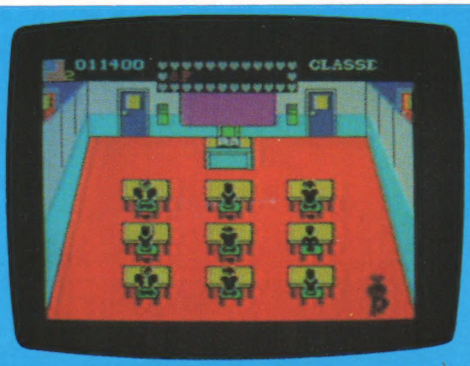
S parte

K tastiera

PETRO

Non vedendo arrivare il loro nemico, essi pensarono che fosse rimasto vittima nel castello di ghiaccio. Così Duardo partì alla sua ricerca, ma dopo ore di attesa nessuno si fece vivo. Fu allora che Galgio pensò di andare a vedere che cosa fosse successo. Dopo vari giorni, fu la volta di Bigio che, preoccupatissimo, si recò al castello di ghiaccio. Passata una settimana in attesa, senza avere notizie, Petro, l'ultimo dei quattro amici, decise di scoprire cosa ne fosse stato dei suoi compagni. Arrivato al castello si rese però conto che purtroppo Bigio, Galgixo, Duardo e Pildo erano ormai ridotti a statue di ghiaccio. Saprai aiutare Petro a salvare i suoi amici evitando gli spiritelli malvagi in grado di congelarlo fino alle ossa?

PIERINO



Il ragazzino più "casinista" della classe deve a colpi di sedere buttare giù dalle sedie i suoi compagni di classe. Così facendo libererà il cuoricino che sta sotto le sedie e che farà apparire una lettera. Completata la frase magica occorre capire come uscire dall'aula e farlo prememdo il fuoco. Entrerete nello schema successivo e li dovrete far attenzione alla dentiera del maestro.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa sì/no
L	sinistra
:	destra
SPAZIO	salta

SPECTRUM

JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR = AGF

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SYMBOL SHIFT	fuoco

LAST CAVERNS

Il malvagio mago Lizgott ha nascosto in una caverna sotterranea i tesori del buon Re Artù, trasportandola poi sotto l'isola di zangord, dove un esercito di perfide creature monta una guardia ininterrotta. Per recuperare i beni del disperato sovrano e ridare la fiducia al popolo il prode paladino, dopo aver raggiunto l'isola maledetta dovrà infiltrarsi nel dedalo degli infiniti corridoi sotterranei alla ricerca dell'ultima e più infernale caverna di Zangord. Per difendersi dai mille mortali pericoli il nostro eroe potra lanciare palle di fuoco, ma soprattutto dovrà contare sulla sua destrezza e intelligenza.

MOLECULAR

I pianeta Terra è in grossa difficoltà. Corre infatti il rischio di venir inghiottito in un terribile Buco nero. Sta all'abilità del comandante dell'astronave evitare che un terremoto astrale combini l'irreparabile. Il computer di bordo dà una mano ma è lui, l'indomito comandante a provare il tutto per tutto.

TASTI

CBM 64

JOYSTICK PORTA 2	
F1	riparte
SPAZIO	seleziona

SPECTRUM

JOYSTICK	KEMPSTON
O	sinistra
P	destra
A	basso
Q	alto
M	fuoco

N. 1 - Anno I

WAR GAMES

8 VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64

SIMULAZIONI, STRATEGIE, COMBATTIMENTI TERRESTRI, AEREI, NAVALI

DA QUESTO MESE IN EDICOLA PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

COSTRUITEVI UN RACK PER IL COMPUTER

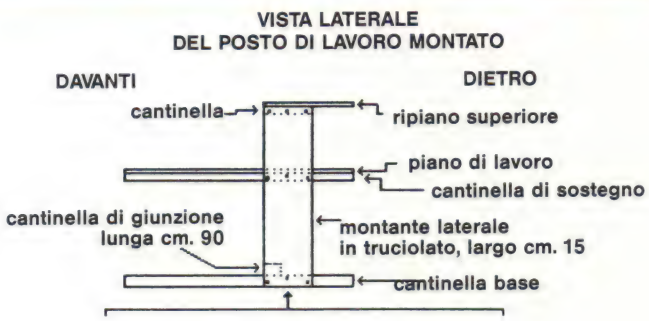
CON SOLE 20.000 LIRE!

Piani e testo di Cristina Barigazzi

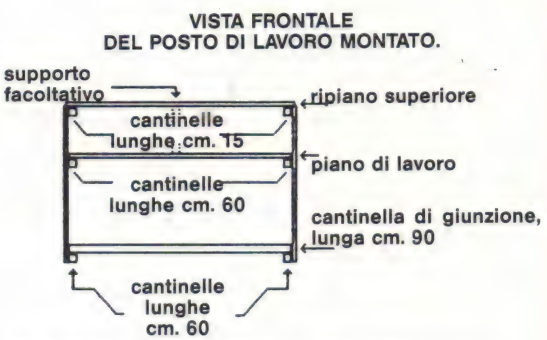
A molta gente non importa fare un po' di lavoro in più per risparmiare qualche soldo. Se badate al bilancio e siete in grado di maneggiare un cacciavite, un trapano e una sega, in qualche ora potete costruirvi un posto di lavoro per circa 20.000 lire. È facile, economico e divertente.
Per il posto di lavoro sono stati usati questi materiali a questi prezzi:

1 - tavola in truciolato cm. 90 x 120, spessore cm. 2	12.000
2 - cantinelle difettate lunghe cm. 240 x 5 x10	4.000
3 - viti da legno lunghe 1/2 cm.	3.500
4 - viti da legno da 1 cm.	500
	20.000

Con l'IVA dovrebbe venire meno di 22.000 lire, così, anche se acquistate un mezzo chilo di vernice e un pennello di poco prezzo, siamo ancora sotto le 30.000 lire! Non importa il centro del legno in cui ho comprato il materiale: anche negli altri centri i prezzi sono equivalenti. Ho scelto il truciolato più che altro per il basso prezzo, e così le cantinelle, ma se per voi l'aspetto conta potete prendere del legno migliore a prezzi di poco più alti.
Le viti le avevo già, ma un rapido controllo dal ferramenta sotto casa ha confermato i prezzi che ho scritto.
Per quel che riguarda gli utensili, vi serve un cacciavite, un trapano elettrico con punta, una fresa, sega, matita, riga e squadra. Potete anche usare una sega a mano e un trapano manuale, ma gli utensili elettrici renderanno certo il lavoro più facile e più rapido. Anzi, se avete anche un cacciavite elettrico è anche meglio.
A seconda delle viti che usate, potete fresare i buchi che praticate in modo che le teste delle viti poi si immergano nel legno. Nella foto la fresa non è stata usata di proposito, in modo che i posti dove sono le viti si vedessero meglio. Noterete che il no-



POSTO DI LAVORO PER IL COMPUTER. Tagliate dalla tavola di truciolato. Tagliate anche 4 pezzi lunghi cm. 60 da una cantinella e tre pezzi, uno di cm. 90 e due di cm. 15 dall'altra.



La cantinella di giunzione è un buon poggiapiedi, e intanto fornisce una maggiore solidità al posto di lavoro.

stro prototipo usa due viti per parte per assicurare il ripiano superiore: tre sarebbero state meglio. Nei piani allegati suggerisco di usare tre viti per assicurare ogni giunzione.
Raccomando di scartavetrare tutte le parti segate per eliminare ogni scheggia prodotta dalla segatura, anche se il nostro prototipo non ha ricevuto questo trattamento (non ancora). Una mano di vernice farà meraviglie per coprire le leggere imperfezioni e aggiungere il tocco finale.

COSTRUZIONE.
Con riga e matita dividete a metà la tavola di truciolato in due parti di cm. 60 x 90., poi tagliate con la sega. Mettete via una parte: sarà il ripiano principale.
Misurate la parte rimanente ancora a metà (due parti di cm. 30 x 90) e mettetene via una. Sarà il ripiano superiore. La parte restante va ancora divisa a metà in due parti di cm. 15 x 90. Saranno i sostegni laterali. Tagliate una delle due cantinelle in quattro parti uguali di cm. 60 l'una. Due pezzi saranno le basi a terra, gli altri due i sostegni del ripiano principale.
Tagliate l'altra cantinella a metà. Poi tagliate una delle due parti in una sezione di cm. 90 e in altre due di cm. 15.
Il pezzo da cm. 90 servirà da giunzione per le due basi, mentre i due pezzi da 15 cm. serviranno da sostegno per il ripiano superiore. Tenete da parte l'altra metà della cantinella per eventuali ed opzionali altri supporti. E con questo, tutto il lavoro di segatura è finito.
Il passo successivo è determinare a che altezza vi piacerebbe avere il piano di lavoro, usando il metodo che ho descritto nell'articolo principale. Nel nostro prototipo ho deciso che un piano di lavoro a cm. 68 d'altezza sarebbe andato bene, così ho misurato 66 cm. (considerando gli altri 2 cm. lo spessore del piano di lavoro) e ho fatto una riga (matita e squadra) sui due

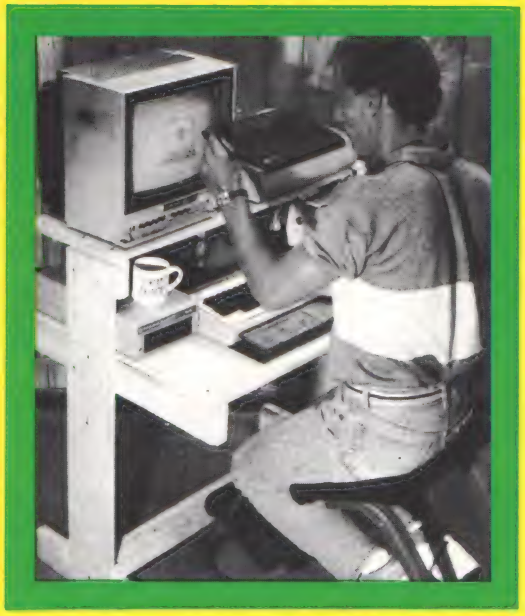
montanti da 15 cm. x 90.
Noterete nella vista laterale della pianta che sia il piano di lavoro principale, che quello superiore e le basi sporgono sul retro di cm. 15. Fate un segno sullo spessore di ciascuna di queste parti, ovviamente a 15 cm. Ora allineate al segno i montanti con le basi e i sostegni dei ripiani e praticate a ogni giuntura tre fori per le viti con il trapano. Scavate un buco più largo con la fresa in ogni foro, in modo da poterci immergere la testa delle viti, quando le stringerete.
A questo punto avvitate tutto. Avrete i due

montanti laterali, con avvitati (per ciascuno) dal basso verso l'alto:
una base a terra lunga cm. 60; un sostegno del piano principale, lungo cm. 60; un sostegno del ripiano superiore, lungo cm. 15 (quanto il montante).
Tenendo le parti avvitate all'interno, reggete in piedi i due montanti e uniteli in basso (con tre viti a giunzione) con la giunzione lunga cm. 90. Questa giunzione deve poggiare sulle due basi, ed è a queste che dev'essere avvitata. A questo punto il sistema giunzione-montanti dovrebbe stare in piedi da solo. Appoggiate il ripiano grande di lavoro sui due sostegni sporgenti sul retro cm. 15 e avvitatelo con tre viti a sostegno. Montate infine il ripiano superiore sui due sostegni superiori (badando bene che il davanti sia allineato con il montante e il retro sporga di 15 cm.) e avvitatelo con due viti. Il posto da lavoro è fatto.
Va da sé che per ogni vite che avvitate, prima dovete trapanare un buco sui due pezzi congiunti e poi allargare il buco con la fresa sul pezzo di superficie.
Con la mezza cantinella lunga cm. 120 che vi è avanzata potete fare dei supporti opzionali. Per esempio, se intendete tenere monitor e stampante sul ripiano superiore, la parte centrale tenderà a incurvarsi nel centro sotto il peso, anche se è forte abbastanza per sopportarlo. Un pezzo di cantinella incastrato tra piano superiore e piano di lavoro farà sparire questo inconveniente. Nella pianta frontale ho indicato con due linee tratteggiate il punto in cui questo supporto va messo (dopo averlo tagliato di una lunghezza corrispondente alla distanza tra i due ripiani).
Una scartavetrata sugli spigoli, una stuccata e una verniciata e il posto di lavoro sembrerà un pezzo commerciale da 200.000 lire.
Niente male per due "deca", eh?
Per concludere, una penna luminosa Flexidraw e del software hanno facilitato la progettazione e l'esecuzione delle piante.
Ringraziamenti speciali vanno a Fabio per la sua assistenza in carpenteria, il mio capo che ha immediatamente confiscato il posto da lavoro per suo uso e consumo e al nostro cane Rambo, che ha immediatamente reso noto che i pezzi di legno erano sua proprietà privata e li ha nascosti immediatamente chissà dove. ●

LA GIUNGLA DEI CAVI

I cavi sone le vene e le arterie dei computer. Ma se avete un Commodore 64, un disk drive 1541, un monitor o un televisore e una stampante collegati insieme, allora avete quattro cavi, il cavo del monitor, quello del disk drive, quello della stampante e magari anche quello di una stampante interfaccia. E anche di più se avete drive duali, un modem, un joystick ed altra mercanzia. Oltre ad essere brutti a vedersi, tutti questi cavi causano un casino molto poco ergonomico.
Anche se non potete eliminarli, almeno potete eliminare un po' del casino. Se possibile, cercate di convogliare i cavi dietro il posto di lavoro, possibilmente in un fascio ordinato. Potete comprare dei legacavi in un negozio di elettrodomestici, o anche farvi dei vostri legacavi con strisce del sacco della spazzatura. Un'altra buona idea è etichettare il cavo vicino alla presa, in modo di sapere subito a che cosa corrisponde. Il nastro isolante va benissimo per fare etichette.
Se il vostro posto di lavoro è attaccato al muro, potrebbe essere utile trapanarci un foro per farci passare i cavi attraverso. In questo caso assicuratevi che nel foro non ci siano orli taglienti che possono spelare la protezione dei cavi, causando un corto circuito o peggio.
Potete anche usare una scatola di sicurezza a più uscite. Le migliori hanno una valvola che scatta quando c'è uno sbalzo di tensione e un interruttore che vi permette di dare o togliere corrente al vostro equipaggiamento simultaneamente. Molte di queste scatole sono avvitabili al muro o al vostro posto di lavoro.

FATE LUCE.
L'illuminazione è un'altra considerazione ergonomica, perché nella maggior parte dei casi è inadatta o insufficiente. Una luce insufficiente può causare scomodità e stanchezza degli occhi, ma anche un eccesso di luce offuscherà lo schermo, generando scomodità e stanchezza degli



occhi. La maggior parte della gente si sente a suo agio con un'illuminazione che permetta loro di leggere ma non sufficientemente forte da compromettere la leggibilità di quello che appare sul video.
La luce incandescente (quella della lampadina, per intenderci) è più comoda per gli occhi di quella fluorescente (neon), specialmente perché quella fluorescente causa spesso effetti stroboscopici sul video. La luce diffusa è preferibile a quella diretta, perché quest'ultima spesso è troppo aspra per gli occhi. Una piccola lampada da tavolo con copertura translucida è spesso tutto quello che vi serve per illuminare il vostro posto di lavoro senza strafare.
E intanto che parliamo di luce e di stanchezza degli occhi, è anche una buona pratica ergonomica far riposare gli occhi ogni tanto. Di tanto in tanto staccate gli occhi dal monitor e posateli altrove. Finché lavorate al computer gli occhi restano a un fuoco fisso e hanno bisogno di riposare cambiando fuoco su oggetti distanti. Se non avete modo, riposatevi chiudendo gli occhi. Ci sono aziende che danno ai loro operatori un intervallo ogni ora o due per riposare gli occhi e in molti stati degli Stati Uniti questo "intervallo per gli occhi" è obbligatorio per legge, il che può darvi un'idea di quanto importante questo intervallo possa essere.

RIPIANI PER IL MONITOR E LA STAMPANTE
Poiché monitor e stampante sono massicci e scomodi per essere piazzati su una scrivania, ci sono scaffali e mobiletti che li reggono comodamente sottraendoli al vostro piano di lavoro. Ce ne sono anche di girevoli e di spostabili con facilità, il che permette all'utente di sistemare monitor e stampante nell'angolo più comodo per lui. Vengono prodotti in tutte le dimensioni, a uno o più ripiani, in lamiera verniciata o in legno di quercia, e tutti vi danno la possibilità di organizzare bene i componenti del vostro equipaggiamento, e quindi il vostro lavoro.

I BRACCIOLI
Quando siete molto stanchi per il troppo lavoro, le braccia vi diventano di piombo. Ci sono in commercio dei rialzi che vi sostengono i polsi affaticati, permettendovi così di tirare avanti, malgrado tutto.

COPERTURE PER IL COMPUTER.
Il vostro computer, quando non lo usate, sta lì a prendere polvere. In commercio ci sono dei contenitori in cui inserire il computer, che poi si richiudono a preservare il vostro tesoro.

COPERTURE PER I DISCHI.
Quando i dischi sono molti, vanno catalogati. In ogni caso vanno sempre protetti. Ci sono dei portadischi che vi permettono di avere un archivio ordinato e la loro copertura scorrevole tiene lontane le mosche...

PER LE STAMPANTI
Semplici guide di plastica permettono di ripiegarsi in modo ordinato a quello che esce dalla vostra stampante.

ALTRO
Un estintore è una sicurezza in più.
Sta poi nascendo tutto un mercato di accessori per chi lavora con il computer, che arrivano ad essere anche tazze da caffé, taccuini, matite, ripiani, e così via. Il tutto per fornirvi un ambiente realmente ergonomico. Ma con un po' d'immaginazione sarete voi stessi a migliorare le condizioni in cui lavorate. ●

SPECTRUM = MODEM

Il VTX 5000 e il Protek 1200 sono i più interessanti tra i nuovi modem in quanto permettono di comunicare semplicemente con il Prestel o col Micronet britannici ad un costo ragionevole. Questi due modem sono tuttavia limitati, poiché non posseggono le funzioni che permettono di comunicare senza problemi con qualsiasi tipo di computer ci sia in linea: esistono dei modem capaci di farlo, ma sono molto più cari e di funzionamento più complicato.

Prima di giungere a spiegare perché la compatibilità dei modem è una burletta grande quasi come quella della compatibilità del software, occorre capire come funzionano i modem. Modem è solo un'abbreviazione di modulatore-demodulatore. Tutti sappiamo che i computer gestiscono internamente le informazioni sotto forma di uno e di zeri, e in effetti i computer non sono molto brillanti: per loro tutta la vita si riduce a una questione di bianco e nero, di acceso e spento, di uno e zero. Ciò significa che se un computer vuole annunciare che la soluzione di un dato problema è quarantadue, non può farlo... oppure può farlo, a patto che sappia trasformare la propria versione di quarantadue (IOIOIO) nella nostra versione di quarantadue (42).

Se quindi un computer vuole chiacchierare con un altro computer, dovrà farlo con un segnale che rappresenta dei numeri binari, e il modem non fa altro che prendere il messaggio binario e trasformarlo in una forma che si possa trasmettere tramite una normale linea telefonica. Ricevendo dei dati in forma seriale invece che parallela, il modem trasforma i caratteri in sequenza di note per la trasmissione, e decodifica i segnali ricevuti per telefono assemblandoli in caratteri e passandoli al computer-ospite.

Nel caso dello Spectrum standard, che non ha un ingresso RS232 di serie, bisogna o trovare un modem che si colleghi direttamente al connettore a pettine e che si sbrighi da solo i problemi di interfacciamento, oppure usare un'interfaccia RS232 che permetterà al vostro Spectrum di collegarsi a praticamente ogni tipo di modem. L'interfaccia RS232 fornita sull'Interfaccia I non è all'altezza del compito, e si dice che i responsabili stiano cercando di rimediare.

Una volta allacciato un modem allo Spectrum, bisogna assicurarsi che sia compatibile con il modem all'altro capo della linea. Per poter conversare intelligibilmente, entrambi devono parlare la stessa lingua. Bisogna qui tener conto di alcune variabili, tra le quali le più importanti sono la velocità con cui è inviato il segnale e il timbro delle note usate.

In Europa, gli standard principali sono il CCITT V.21 per comunicazioni di 300/300 baud e il V.23 per i 1200/75. Il baud è l'unità di misura della velocità a cui sono trasmessi i dati. 300 baud rappresenta una velocità di circa 30 caratteri al secondo, mentre 1200 baud è la massima velocità possibile su una normale linea telefonica, ed equivale a circa tre righe di testo al secondo sullo schermo dello Spectrum.

Lo standard V.21 viene usato soprattutto per le bacheche degli amatori e per i servi-

zi in linea. Se volete un modem per parlare con questa gente, assicuratevi che sia in grado di adottare questo standard (né il VTX né il Protek possono farlo). Per via del Micronet, lo standard oggi più usato dagli utenti Spectrum è il V.23 da 1200/75 baud. È questo lo standard adottato dal Prestel, che trasmette cornici a 1200 baud e riceve istruzioni a 75 baud. Il VTX e il Protek sono stati progettati per questo standard. Alcune bacheche tuttavia accettano comunicazioni in 1200/75, e con questi modem è anche possibile la comunicazione utente-utente.

Se proprio desiderate internazionalizzarvi e comunicare con i sistemi americani e canadesi, dovrete purtroppo adeguarvi ad altri standard. L'americano Bell 103 è simile al V.21, e il Bell 202 è come lo standard Prestel (V.23), solo che il Bell usa diverse tonalità rispetto ai sistemi CCITT. Esistono dei modem che possono adattarsi a tutti questi standard, ma costano cari.

A parte il software per comunicazioni necessario a controllare in modem stesso e risolvere problemi come la lunghezza e la parità delle parole (in modo di inviare al modem ricevente ciò che esso si aspetta di ricevere), un altro problema può nascere da una mancanza di compatibilità con il software. È ovvio che sia il vostro computer che quello con cui volete parlare richiedono del software per organizzare una moltitudine di funzioni, dalla semplice trasmissione di brani di testo all'invio di un messaggio alla cassetta postale di un grosso sistema.

Il problema è che ogni computer vede il mondo esterno in termini differenti. Per esempio, l'incompatibilità dei caratteri può determinare dei problemi. Il Prestel non riuscirà mai a comprendere cosa significa Symbol Shift per lo Spectrum, ma per fortuna prima di inviarlo il software lo trasforma in una stella, e per la macchina Prestel una stella significa che sta per arrivare un'istruzione. Il software serve proprio a questo, a risparmiarsi un sacco di problemi con dei computer recalcitranti.

Ricordatevi che per quanto intelligente possa essere, senza software un modem non è che un ammasso di chip e di capacitori. Il software accluso ai modem VTX e Protex trasforma l'output dello Spectrum in una forma comprensibile al Prestel, e fa anche altre cosette interessanti.

PRISM VTX 5000

Il Prism VTX 5000, prodotto dalla Modem House e in vendita a circa 50 sterline, sembra essere diventato il modem più diffuso presso gli appassionati in quanto offre due vantaggi. Per prima cosa, il software è contenuto nel ROM, il che significa che la macchina è pronta fin dall'accensione, e quindi si risparmia un sacco di tempo quando (come spesso accade) si perde il contatto con il mainframe e occorre predisporre di nuovo lo Spectrum. Il secondo vantaggio è che il modem è a fili duri: si collega alla presa del telefono e poi il telefono si infila nel retro del modem. In questo modo viene drasticamente ridotto il fastidio dei rumori esterni. Il software presenta gran parte delle funzioni desiderabili, tra le quali log on e log off automatici. Le cornici Micronet si possono memorizzare su nastro o microdrive e poi stampare, si può effettuare il downloading del software o compilare messaggi fuori linea e caricarli su nastro, pronti da inviare quando sarete in linea. Il VTX si può usare come modem utente-utente per comunicare con altri utenti, a patto che si rispetti lo stesso standard V.23. La macchina ha a disposizione dell'altro software che permette di contattare database e bacheche che usano le stesse velocità ma che trasmettono il testo non schermo dopo schermo ma in accumulo.

PROTEK 1200

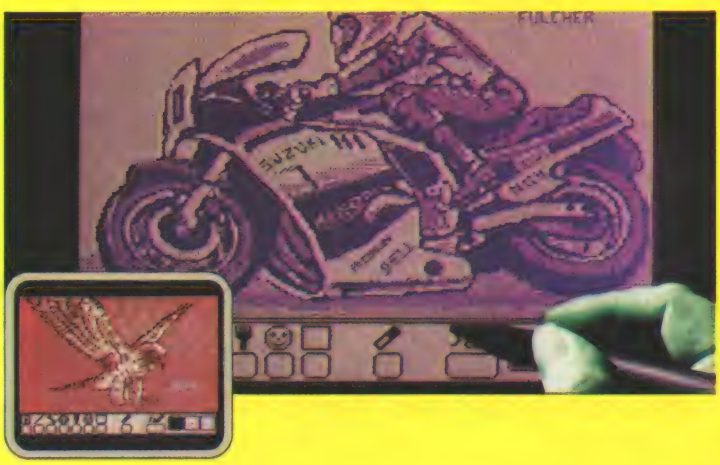
Prodotto dalla Protek al prezzo di circa quaranta sterline, il Protek 1200 a batteria costa dieci sterline di meno del VTX ma ha lo svantaggio che si deve caricare il software nella propria macchina prima di poter andare in linea. Il modem è poi ad accoppiamento acustico, il che può darvi dei momenti di imbarazzo quando cercate di infilare la cornetta nei due alvei di gomma: se poi avete un Grillo o un altro telefono non tradizionale, lasciate perdere! Funzionando a batteria, questo modem ha il vantaggio d'essere portatile, ma per sfruttare sul serio questo vantaggio anche lo Spectrum dovrebbe andare a batteria! Il software è di qualità pari a quello del VTX, ma non è altrettanto facile da usare, poiché alcune funzioni richiedono un caricamento di parti di esso. Se volete usare il modem nel modo utente-utente, dovete prima accordarvi su chi invia e chi riceve, e poi caricare nel codice adatto. Col modem VTX basta invece premere un pulsante.

Riassumendo: il prezzo più salato del modem VTX sembra più che giustificato. Esso è più facile da usare e si installa con semplicità, è relativamente a prova d'errore e funziona che è un piacere. Il solo vantaggio del Protek sta nel fatto che in teoria l'accoppiamento acustico fa in modo che lo si possa usare con qualsiasi computer gli possa fornire un input RS232, a patto che possiate scrivere, comprare o prendere a prestito il software di controllo adeguato.

Cr. Ba.

SPECTRUM DOODLER

OCCHIO ALLA PENNA



Lo Spectrum Doodler è una penna ottica che permette di disegnare direttamente sul televisore o sullo schermo del monitor. La reazione della penna è istantanea e non richiede alcuna conoscenza della programmazione. Il software viene visualizzato su dei menu a tapparella con dei simboli iconici, così che basta semplicemente premere la penna sullo schermo per ottenere la funzione desiderata.
La tavolozza comprende sedici colori, e si possono scegliere varie ampiezze di linea a secondo del lavoro che si intende fare. Oltre alle ampiezze di linea, ci sono dei modi che permettono di creare istantaneamente quadrati, cerchi e triangoli. Ogni zona può essere riempita con motivi di colore o con ripetizioni di motivi prefigurati, oppure ci si possono preparare da sé i propri motivi usando un apposito retino per layout.
Il software del Doodler permette di memorizzare le immagini complete o incomplete per poi in seguito rimaneggiarle o usarle con i propri programmi. Il Doodler dispone di una particolare funzione che ne adatta automaticamente la precisione al televisore o allo schermo del monitor che si sta usando. Molto robusta, la penna ottica è corredata da un software su cassetta duplicabile su microcassetta, da un semplice manuale d'istruzioni e da un'interfaccia per il collegamento al computer Spectrum. Chi lo desidera, può anche scriversi del software personale per il Doodler, che è messo in vendita a circa trenta sterline dalla FE Electronics, 163 Huntingdon Road, Cambridge CB3 ODH, Regno Unito.

US GOLD SI DA' ALL'AVVENTURA

Un paio d'anni fa, la US Gold ha dato un salutare scossone al mercato del software pubblicando in nuove confezioni i migliori giochi americani e mettendoli in vendita a circa un terzo dei prodotti d'importazione diretta. Da allora in poi, i suoi titoli sono stati raramente assenti dalle classifiche, e oggi cominciamo finalmente a vedere dei giochi avventurosi.

I primi due giochi sono della Sierra On-Line e s'intitolano **Mission Asteroid** e **Ulysses and the golden fleece**.

Mission Asteroid è il più facile, e il giocatore è un cadetto dello spazio che compie atti d'eroismo. Un enorme asteroide precipita verso la Terra, e ci sono solo sette ore di tempo per intercettarlo a bordo di un'astronave e distruggerlo. Il viaggio comincia al controllo missione, ma prima di salvare la terra il giocatore deve ritirare il proprio equipaggiamento e imparare a pilotare l'astronave.

Come tutti i giochi della Sierra On-Line, si tratta in entrambi i casi di avventure molto animate, con una struttura di comando a due parole. La grafica è molto pittoresca, anche se un po' infantile e ripetitiva. Chi si è cimentato con avventure come **Level 9** o **Infocom** troverà forse arduo adattarsi a comandi come "Go door" o "Talk secretary", e questo vocabolario limitato comporta anche la faticosa ricerca della parola giusta, ma chi insiste verrà premiato!

Ulysses and the golden fleece è un gioco più ampio e sottile, malgrado lo svarione mitologico del titolo. Il leggendario Ulisse viene incaricato di riportare in Grecia il vello d'oro, ma per far ciò dovrà cercare indizi e attrezzi e poi andare al porto a reclutare una ciurma di avventurieri pronti a tutto.

Giocatore ed equipaggio dovranno affrontare parecchie insidie, procurarsi presso amici e nemici vari oggetti e parole magiche che permetteranno loro di portare a termine l'impresa e scontrarsi con arpie, sirene e ciclopi che faranno di tutto per ostacolarli... e forse ci si proveranno anche gli dei!

Dei due è questo il gioco più divertente, malgrado sia difficile trovare la frase necessaria a superare certi ostacoli. È tuttavia abbastanza ampio e abbastanza logico da offrire parecchie ore di divertente frustrazione, sempre che questa non sembri una contraddizione troppo grossa.

La Us Gold pubblica anche un nuovo titolo della American Eagle, **Lucifer's realm**. L'autore è Jymm Pearson, che alcuni ricorderanno forse come l'autore di tre dei giochi più difficili della Adventure International, **Escape from traam**, **The curse of Crowley manor** e **San Francisco Earthquake 1906**.

Il tema del gioco è senz'altro originale... dato che il giocatore è morto ed è stato in-

giustamente sprofondato tra le fiamme dell'inferno! Altrettanto originale è il fatto che Satana gli offre la possibilità di salire in paradiso se lo aiuterà a risolvere un certo problema...
I due arcicattivi Hitler e Mussolini sono ospiti di Satana, ma vorrebbero spodestarlo per poi regnare per l'eternità sull'inferno: se volete andare in paradiso, dovete impedirglielo. Se non altro, avrete un'eternità per pensare al da farsi!
Anche se il gioco impiega il vecchio sistema a due parole, le istruzioni comprendono un glossario parziale che permette di passare più tempo giocando che consultando il vocabolario! Anche agli altri giochi non guasterebbe se nelle istruzioni venissero inserite le frasi più ostiche.
La grafica è di ottima qualità e contribuisce all'atmosfera del gioco. Fino ad ora ha scoperto solo una decina di ambientazioni (e già è stata dura!), ma sono convinto che prima di portare a termine questo gioco dovrò perdere un sacco di sonno e scervellarmi mica male. Ad ogni modo, lo raccomando per la sua originalità e per i problemi intricati che pone.
Per finire, vorrei accennare a un titolo della Sierra in commercio già da tempo, **Ultima III**, un gioco d'azione che, come dice il titolo, è il terzo della serie. Nei tre giochi, vediamo un avventuriero viaggiare nello spazio e nel tempo alla ricerca di quella saggezza che gli permetterà di sconfiggere dei malvagi maghi e le loro creature. Finché la Us Gold non li distribuirà, chi vorrà giocare con i primi due **Ultima** dovrà sborsare una cifra esorbitante per le edizioni d'importazione, ma tuttavia non è necessario completarli per poter giocare a **Ultima III**.
Il sistema di gioco è quanto di più simile a **Dungeons and dragons** io abbia mai visto su un microcomputer, e permette al giocatore (o ai giocatori) di scendere in lizza con un solo personaggio o con un intero gruppo (e sono disponibili guerrieri, maghi, ladri e chierici). La mappa di **Ultima** comprende un mondo intero con città, villaggi e porti in cui riposare, perfezionare l'equipaggiamento e le abilità e scoprire gli importanti indizi che portano all'obiettivo finale.
Sono lieta di poter raccomandare un gioco come **Ultima III**, peccato però che il grosso manuale accluso all'edizione americana nella versione Us Gold sia sparito! Produrre dell'ottimo software a ottimi prezzi è la saggia politica della Us Gold. Sono ancora molti, tuttavia, i titoli interessanti da pubblicare, e quindi gli appassionati dell'avventura possono attendersi parecchie sorprese!

Cr. Ba.

QUESTO MESE IN EDICOLA

CHI CAPISCE DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO

NON PERDETEVELE!!!

E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...

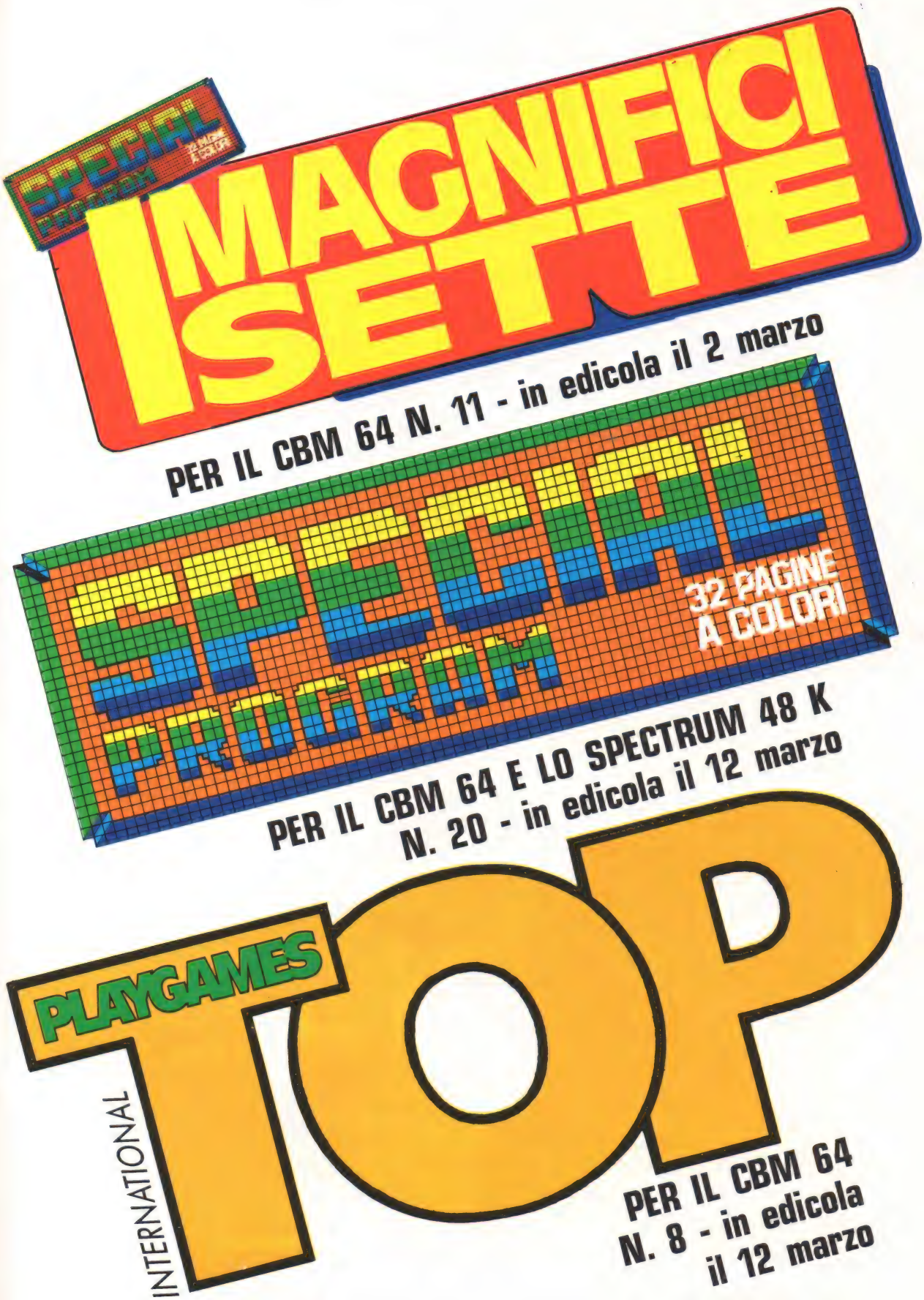
DAL 2 GENNAIO

FORMULA NUOVA

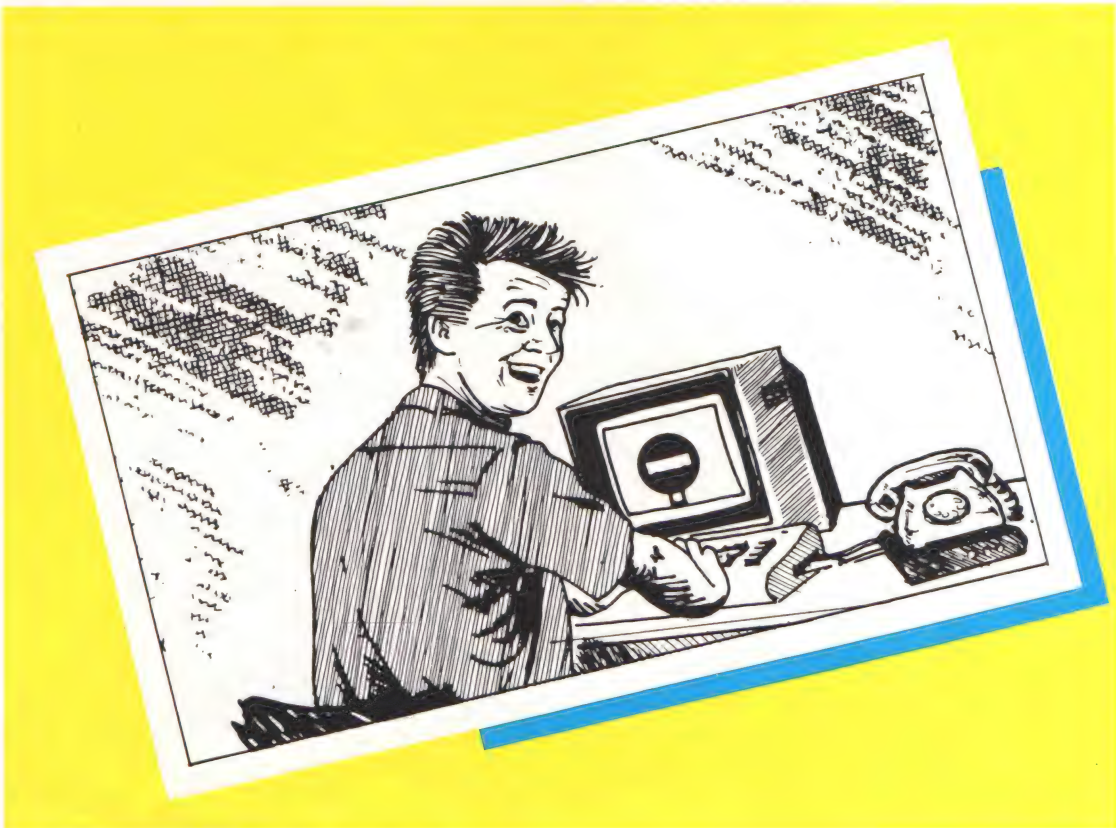
5 GIOCHI PER IL VIC 20

5 GIOCHI PER IL 64

N. 22 - in edicola il 12 marzo


SPECIAL
PROTEXT
32 PAGINE A COLORI
I MAGNIFICI SETTE
PER IL CBM 64 N. 11 - in edicola il 2 marzo
SPECIAL
PROTEXT
32 PAGINE A COLORI
PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 20 - in edicola il 12 marzo
PLAYGAMES
INTERNATIONAL
TOP
PER IL CBM 64
N. 8 - in edicola
il 12 marzo

HACKER: I PIRATI DEL COMPUTER



Non c'è da stupirsi se in **Hacker** la Activision ha preferito non darci una vera e propria simulazione delle attività degli hacker, i pirati del computer: nella vicenda rimane però qualche elemento della loro "arte". Una volta caricato il gioco, vi viene chiesto di registrarvi e di fornire la vostra parola d'ordine... che ovviamente non conoscete. Per fortuna questo non è poi un grosso problema, poiché anche se sbagliate un errore del sistema vi dà comunque accesso.

Sbirciando i messaggi diretti ai legittimi utenti del sistema, scoprite di essere penetrati tra le difese della Magma Ltd., una società impegnata in affari piuttosto loschi. Sullo schermo appare un altro messaggio, e venite a sapere che il documento segreto contenente i piani della Magma per la dominazione del mondo è stato rubato ed è ora nelle mani delle spie di mezzo mondo.

Il vostro compito è chiaro: dovete girare per il mondo tramite il sistema di tunnel sotterranei della Magma ed ottenere con la corruzione o col baratto i pezzi del documento rubato. Per completare la vostra missione, dovrete consegnarli all'agente Levy dello FBI, che potrà così sconvolgere i piani della Magma per la dominazione del mondo.

È qui che comincia il divertimento: servendovi dell'unità sotterranea telecomandata dovete raggiungere le più importanti città del mondo viaggiando nei tunnel. Arrivati in una città potete salire in superficie e poi contrattare con la spia di turno il pezzo di documento che possiede. In Svizzera la spia vi domanderà: "Que pouvez-vous m'offrir pour mon morceau de document?" Per fortuna sapete il francese, e questo tipo ama i contanti. Non solo, ma vi offrirà anche la proprietà di uno chalet svizzero e un cronografo: tanto vale accettare, dato che in altre remote parti del mondo ci sono spie che amano questo genere di cose.

Proprio quando sembra che le cose vadano per il meglio, venite scoperti! Un messaggio informa tutti gli utenti che nel sistema c'è un intruso, e vi vengono spediti contro i satelliti di sorveglianza: se avete la sfortuna di essere intercettati, vi faranno una domanda per verificare il vostro status. Le domande sono di difficoltà variabile (dal nome della società al numero del modello della vostra unità sotterranea), ma le risposte sono sempre accessibili, e tocca a voi trovarle.

Hacker è un gioco estremamente divertente, ottimamente realizzato e ricco di spunti fantasiosi: sapendo quanti Hacker veri ci sono, siamo convinti che venderà molto bene.

IL GIOCO DEL MESE

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

No, non sono Bruce Lee, ma come neofita delle arti marziali ero un po' scettico nei confronti di **The way of the exploding fist**. Come si può cogliere su un computer il brivido del karate? Ora che però ho visto il gioco, posso solo dire... wow! Questo sì che è karate!

Dal punto di vista grafico, i due karateka sono estremamente realistici e superbamente animati, e sono una dimostrazione di ciò che si può riuscire a fare lavorando sodo e programmando meticolosamente. Obiettivo del gioco è di passare di dan in dan (più volgarmente, di cintura in cintura) fino a giungere all'ambito titolo di maestro. La strada non è agevole, quindi rassegnatevi a incassare più di una botta! A ciascun livello del gioco, dovete sconfiggere per due volte il vostro avversario prima di poter passare alla fase successiva. Servitevi dell'intero arsenale del karate per metterlo al tappeto: i colpi diretti vi frutteranno un match point pieno, ma le tecniche eseguite malamente vi daranno solo metà dei punti. In ogni caso, non fate karakiri!

Per polverizzare i vostri avversari potete ricorrere a una gamma di diciotto tra pugni, calci, chiusure e proiezioni, e tutte le tecniche sono molto realistiche e riprodotte con estrema precisione. Attenzione, però: piu diventate bravi, più il vostro avversario diventa temibile, e quindi rassegnatevi all'idea di dover mangiare la polvere a vostra volta.

Sulle prime la quantità stessa delle opzioni a vostra disposizione vi confonderà: diciotto diverse tecniche significa dover padroneggiare un numero folle di tasti! Tuttavia, il gioco è così controllabile e veloce nelle reazioni da raggiungere un eccezionale livello di realismo. Quando si sferra un pugno, si ha quasi la sensazione di sentirlo atterrare sulla faccia dell'avversario.

Anche se impratichirsene è difficile, **The way of the exploding fist** è quanto di più simile a un vero incontro di karate che esista oggi sul mercato dei videogiochi.

I SEGRETI DEL KARATE

1 - Dice un antico proverbio giapponese: "Il saggio coltiva lo spirito delle perseveranza anche dopo il tramonto, e viene eternamente ricompensato qui con punteggi alti".

2 - Il dan degli onorevoli giocatori è visualizzato qui. Più teste rompete, più vi avvicinate all'ambito decimo dan.

A

B

C

3 - L'ambientazione non ha alcun ruolo diretto nel gioco, ma gli dà un tocco di vera atmosfera giapponese. Un altro ottimo lavoro della Melbourne Draw.

4 - Il primo scontro ha luogo di fronte al cancello dell'onorevole dojo. Soltanto dopo aver osservato la cerimonia dell'inchino all'avversario si è pronti alla lotta.

5 - Il calcio laterale (Yoko Geri Kelkomi) è molto efficace sulle lunghe distanze, ma attenti che quella volpe del vostro avversario da questa posizione non vi mandi a finire a gambe levate.

6 - Il karateka del computer è sempre in grigio, e in questo caso ne sta prendendo un sacco e una sporta. Oh, ahi, come fale male mie costole lotte!

7 - Dice Confucio: "L'uomo che non sta in guardia, prende un sacco di calci nei denti". In effetti, cercate d'essere molto mobili e di fare spesso uso delle parate, che però non sono più molto efficaci ai dan più alti.

8 - Per entrare nell'onorevole dojo a combattere dove solo gli immortali hanno combattuto, dovete vincere due incontri di fila.

B

1 - Il punteggio totalizzato viene visualizzato qui, ma viene aggiornato solo alla fine di ciascun incontro. Più difficile la tecnica eseguita, più i punti che si totalizzano.

2 - Allenatevi assiduamente e giungerete al primo dan: potrete così entrare nel dojo. Se però volete restare a questo livello, preparatevi a combattimenti sempre più duri.

3 - Il vostro maestro, il Sensei, osserva i vostri progressi. In realtà fa solo tappezzeria e non prende parte al gioco.

4 - Se proprio siete nei guai, cercate di uscirne passando con una giravolta sopra la testa dell'avversario e sferrandogli poi un fulmineo calcio all'indietro (Ushiro Geri) per metterlo al tappeto quando meno se lo aspetta.

5 - Il calcio volante è una tecnica poderosa, inventata per disarcionare i cavalieri. Usarla efficacemente è estremamente difficile, e quando si atterra si è esposti alle proiezioni.

6 - Questo gioco è talmente realistico che ci sono persino le ombre dei due avversari! Non solo, ma quando vi beccherete un pugno ne sentirete persino il tonfo contro il vostro corpo!

7 - Toglietegli i piedi di sotto proprio mentre sta per atterrare! Questa tecnica è particolarmente efficace quando il vostro avversario ha a sua volta portato a termine una tecnica.

C

1 - Uno scontro si vince aggiudicandosi due match point completi. Se poi il tempo scade, vince chi ha più match point. Un consiglio agli opportunisti: segnate subito un punto, poi fate melina fino al time out!

2 - I simboli yin e Yang del mandala mostrano i vostri match point nell'incontro in corso. Se eseguite perfettamente una tecnica che risulta in un colpo diretto, riceverete un match point intero e il vostro punteggio raddoppierà.

3 - Dovete essere davvero bravi per giungere a questo punto: tornate di nuovo fuori, sotto l'esperta supervisione del Sensei e l'occhio onnisciente di Budda.

4 - Il calcio circolare all'indietro (Mawashi Geri) è una delle tecniche più difficili, ma quando è eseguita correttamente frutta quasi sempre un match point pieno. Particolarmente indicata per colpire l'avversario alle reni.

5 - Il calcio laterale (Yoko Geri Keage) è molto utile, ma è anche molto facile da parare. Siate lesti a fargli seguire un pugno o una proiezione.

6 - Lottando a distanza ravvicinata, affidatevi ai pugni. Sono il metodo più efficace per tenere a bada l'avversario fino a quando si riesce ad allontanarsi di nuovo.

7 - Se pur con la tecnica eseguita male riuscite ad atterrare l'avversario, avrete solo diritto a mezzo match point.

LA BOTTEGA DEL CHIP

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Cerco nuovo programma di scacchi per C.64 «Sargon III». Al primo che mi invierà «Sargon III» originale, spedirò una cassetta con 50 giochi per C.64 (Turbotape: Decathlon, Int. soccer, Baseball, S.A.M., Q-bert, Zaxxon, Burger time, ecc.).
Massimo Del Papa - Via Aldo Moro P.A./4 - Pedaso (AP).

● Vendo registratore per CBM 64 e Vic 20 + 3 cartucce gioco per Vic 20 per un totale di L. 80.000. I giochi sono: Number nabber, Shape Grabber, Omega race, Garden wars.
Colazineari Andrea - Via dell'Agnello, 25 - Roma - Tel. 6787739.

● Vendo programmi di tutti i tipi dai più superbi Videogames (Impossible mission, Summer games solo per disco, Ghosterbusters, Blue max, ecc.) ai più potenti database e programmi di grafica. Scrivere o telefonare per lista.
Luca Dioli - Via T. Tasso, 22 - Bassano (VI) - Tel. 0424/26626.

● Cambio fantastici videogame tipo: Decathlon, Popeye, Pitfall I e II, Pole position, Super pipeline, Slalom, Trafic, Basketball, Calcio, Oroscopo, Washington.
Omar Donati - Via Rigardara, 15 - Ospedaletto-Rimini - Tel. 0541/759221.

● Vendo CBM 64 ancora in garanzia Sirius per 8 mesi con l'originale registratore + 150 programmi e circa 50 utility a sole L. 450.000 trattabili.
Cristiano Megale - Via Stelvio, 22 - Legnano (MI) - Tel. 0331/549115.

● Vendo/Scambio programmi per CBM 64, esclusivamente novità. Possibilità di abbonamenti mensili con spedizioni settimanali espresse per club e singoli. Tra le ultime novità: The koroni's rift, Nexux, Monty run. Ottimi prezzi.
Alessio Bazzanella - Lung'Adige Leopardi, 13 - Trento - Tel. 0461/986274.

● Cerco una cassetta per CBM 64 piena di giochi di ultime novità, vi pagherò dalle 2.000 alle 4.000 lire per gioco.
Inviare lista giochi a:
Giuseppe Romano - Via Denaro, 35 - Castelvetrano (TP) Tel. 0924/44187.

● Vendo per Commodore 64 una vasta gamma di giochi (Karatè II, Football manager, Kong II, Indiana Jones, Soccer Replay, On field football, ecc.).
Federico Fermo - Via Carpaccio, 16 - Trieste - Tel. 040/763331.

● Vendo/Scambio programmi per CBM 64: cassetta-disco Summer Games II, Bruce Lee, James Bond 007, Decathlon (Ocean), G.I. Joe, Paperino, Tranc & Field, Protettori e copiatori.
Cagiola Alfredo - Via Rio dei Combattenti, 31 - 00052 Cerveteri (RM) - Tel. 06/9951600.

● Cerco possessori di CBM 64 per scambiare giochi e programmi su cassetta (massima serietà sui prodotti, ottimo affare).
Alessandro Morandi - Via p. Gori, 18 - Livorno - Tel. 0586/36401.

● Vendo programmi per CBM 64 su nastro tipo: One on One, Frogger, Swash, Pitfall I II e III, H.E.R.O, Inter soccer, Jungle hunt, ecc.
Massimiliano Benvenuti - Via Mariotti, 36 - 50054 Fucecchio (FI) - Tel. 0571/22938.

● Vendo a prezzi eccezzionali programmi per Commodore 64. Ultimissime novità su nastro. Richiedere ricco catalogo.
Betto Giovanni - Via F. Turati, 107 - Roma.

● Vendo/Scambio i migliori giochi per CBM 64. Ne posseggo 537 fra cui: Indiana Jones, Impossible Mission, Mario Bros, Beach Head, Karatè, Caos ecc. Ho un nuovo gioco: Pitfall III. Cerco Spy va Spy a buon prezzo.
Alberto Bardi - Piazza Garibaldi, 15 - S. Sofia (FO) - Telef. 0543/971041.

● Vendo oltre 2.000 programmi per Commodore 64 solo per nastro. Per nastro sono fornitissimo posseggo novità come A kill to will o anche chiamato James Boond agente 007, Boxe activision e altri. Richiedere la lista gratuita.
Felaco Salvatore - Via Madonna delle Grazie, 251 - Gragnano (NA) - Tel. 081/8706072.

● Cerco amici per fondare un Club CBM 64-16 nella zona di Pordenone. Dispongo di molti giochi per entrambe le marche.
Rispondo a tutti.
Silvio Espanoli - Viale Libertà, 19 - Pordenone - Tel. 28512.

● Vendo fantastici giochi tra cui il fenomenale "Exploding Fist" ad un prezzo bassissimo. Posseggo molti videogame, circa 500 e tutti favolosi. Ho anche molte utility tra cui: Supercopy II, Quick copy, Double image, Easy script ecc. Tutti questi giochi sono garantiti per un mese in caso di guasto o di non pervenuta.
Faccio Massimiliano - Via G. Verdi, 30/a - 18100 Imperia - Tel. 0183/63127 ore pasti.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 700 cadauno tra cui: Match point, Basketball (one on one), Raid over Moscow, ecc.
Fernando Lo Voi - Via L. Da Vinci 297 - Palermo - Tel. 405025.

● Vendo megagiochi per CBM 64 al fantastico prezzo di L. 500 l'uno: Donkey kong, Basket, Hunch Bach, Super pipeline. A L. 1000 vendo: Super Ghostbusters, Baseball, Spazio 1999, Henris House, Pooyan. Telefonare ore pasti.
Ballantini Carlo - Loc. Policiano 6/G - 52100 Arezzo - Tel. 0575/97134.

● Compro da Massimo Gilardi - Via Marvera - Alessandria - Tel. 0131/619621 (per Commodore 64) i 2 giochi: Pengo, Calcio.

Raimondi Maurizio - Via Oceania 23 - Gaeta - Tel. 0771/464851.

● Vendo eccezionali giochi per CBM 64. Per chi acquista più di L. 9.000 di giochi può scegliere 4 di questi giochi in regalo: Exploding Fist (il famoso Karate), Summer games I e II, Hulk, Ghostbusters, Gremlins, ecc. (annuncio sempre valido).

Alberto Corsini - Via Marche, 34 - Grosseto - Tel. 0564/27261.

● Cerco istruzioni varie su Ghostbuster (Es.: effetto degli oggetti da comprare). Regalo in cambio listati per CBM 64 eccezzionali da copiare! (giochi tra cui "Roulette" e utilityes).

Gianni Nardini - Via Cafaggio, 59 - S. Pietro a Sieve (FI) - Tel. 055/848263.

● Vendo moltissimi giochi per CBM 64 a un prezzo molto basso.

Luca Crudeli - Via Del Sole - S. Pietro in C. - Tel. 051/810365.

● Vendo per CBM 64 bellissimi giochi: Raid ower Moscow, Zaxxon, Ghostbuster, Hyper olympic, Pole position, BC 1 e 2, Hunk back 2 e posseggo 2 novità: il Turbo Tape n. 2 e il gioco del calcio con il replay.

Angelo Gallucci - Via Monte Santo, 28 - 20052 Monza (MI) - Tel. 039/744155.

● Compro a buoni prezzi (max 2.000 l'uno) i seguenti giochi: Indiana Jones, The Hobbit, World serie's, Baseball (Lo pago 5.000), Match day, Calcio 3.

Lorenzo Marischi - Via Olivella, 69 - Albano Laziale (Roma).

● Vendo gli ultimi cinque numeri delle più quotate riviste (Special Program, Load'N'Run, Special Playgames) a prezzi dimezzati. Telefonare dopo le 20.

Raffaele Trivellini - Via Occidentale, 95 - Isernia (IS) - Tel. 0865/50634.

● Vendo/Scambio programmi per CBM 64 preferibilmente su disco tra i quali le ultime novità: Barbie, Conan, Super Zaxxon 2 e altri. Inoltre vendo cassette: Special program, Special Playgames e altre testate a L. 4.000. Possiedo anche utilities speciali. Per scambio richiedere lista.

Olivotto Simone - Via P. F. Mola, 3 - Milano - Tel. 02/3011739.

● Vendo megagalattico software su disco come James Bond, Summer G. II, Winter G., Wishbringer Adv, Super Punck Out, Roocky Horror Show e su cassetta Impossible mission, Summer G., Raid over Moscow e in arrivo Dragons Liar (disco)!

Fantoni Fabrizio - Via Dal Molin, 51/a - 25015 Desenzano (BS) - Tel. 030/9144880.

● Vendo giochi su cassetta, con turbo tape per CBM 64, tra cui: Impossible mission, Ghostbusters, Pitfal 2, Bruce Lee, Saloon, Calcio Replay, Pitstop, Poster paster, Match point (Wimbledon) ecc. a sole L. 1.000 a gioco.

Stillitano Massimiliano - Via Enrico Fermi, 26 - 06100 Perugia - Tel. 075/751975.

● Cerco giochi su cassetta per CBM 64 tipo: Daley Thompson's, Dechatlon, Bruce Lee, Summer Games, Hunck back II, Raid over Moscow, li compro a buoni prezzi o preferibilmente li scambio con altri, tipo: Conan, Koala pad, Football manager, Break dance, Mistero a Villa Martini, Basketball, The boss, Archon II, Tip Tap, Burnin rubber, Ghostbusters, Genio, Odixeus e tantissimi altri. Offro e chiedo massima serietà.

Telefonare ore pasti a:

Fazzioli Daniele - Via Trieste, 6/a - Foligno (PG) - Tel. 0742/60116.

● Vendo ultimissime novità per CBM 64, a prezzi stracciati, su disco e cassetta. (Cauldrom, Ghostbusters, Frogger 3D, Summer games, Impossible mission, ecc.).

Brunetto Giorgio - Via Sabotino, 27 - Bologna - Tel. 051/432194.

● Vendo giochi per CBM 64 a prezzi bassissimi su disco e nastro. Posseggo ultime novità tra cui Super Pipeline II, Summer games I e II, The seven cities of gold, Space ace, Hyper sports, Family wally.

Mauro Nepote - Corso Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo cassette Atari Space war 30.000, Pac man 45.000, Raiders of the lost ark 40.000, Space Shuttle (nuovo) 70.000, Pole position 50.000, Sungle Hunt 60.000, Paddle 25.000 per CBM 64 cassetta con 18 giochi e utility L. 15.000.

Guido Milani - Via Verdi 44 - Samarate (VA) - Tel. 0331/220823.

● Posseggo oltre 500 giochi per Commodore 64 (Ghostbusters, Flight simulator, Match point, Quo Vadis, Raid over Moscow, Pitfall 2, etc.) li vendo a L. 1.500 l'uno o li scambio con Impossible Mission, Jet Set Willy, Booty, Select 1, Bruce Lee. Scrivere per liste.

Marco Meneghelli - Via S. Bernardo, 15 - Fiorenzuola (PC) - Tel. 0523/982107 ore pasti.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1.000 cadauno: Posseggo le ultime novità e oltre 30 utilities.

Piero Migliaccio - Via G. Cerbone, 51 - Napoli.

● Cerco Cliff Hanger e Dragon's lair per Commodore 64 su disco o nastro.

Betto Giovanni - Via F. Turati, 107 - Roma - Tel. 06/7315315.

● Vendo Intellivision a L. 250.000 con 6 cassette e 2 manopole.

Marco Gibertoni - Via Padova, 330 - Milano - Tel. 2562701.

● Vendo Videogiochi per Commodore 64 fra i più nuovi: Kung Fu (nuovo tipo), Baseball americano, gara in moto, Lancelot, La strega, Detective, Bruce Lee, Superman, Lo scalatore, ecc. a prezzi modici e convenienti per ogni cliente che vuol risparmiare.

Galati Marco - Card. Portanova Rausei, 27 - Reggio Calabria - Tel. 0965/24920.

● Vendo Intellivision + 7 cartucce gioco: Lock'in chase, Tropical trouble, Poker e Black jack, Astrosmash, Calcio, ecc. per un totale di L. 600.000.

Roberto Maniaci - Via Pietro Mascagni, 4 - 90145 Palermo - Tel. 576382.

● Il C.64 Lecce Club comunica che possiede il meglio del Karate, Kung Fu e pugilato per Commodore 64, su nastro o disco, oltre ad altri 3.000 programmi circa per tutti i gusti. Siamo disponibili a scambi! Contattateci e vi invieremo informazioni gratuite. Scrivete a:

C.64 Lecce Club - Via Sauro 87 - 73100 Lecce - Tel. 0832/45344.

● Per Commodore 64 cerco disk drive in ottimo stato, o lo cambio con videogioco intellivision con 6 cassette.

Gianluca Fatigata - Via Mantova 135 - 85100 Potenza.

● Programmi per CBM 64 vende-

LA BOTTEGA DEL CHIP

si ultimissime novità arrivi U.S.A. tra cui: Super-Test, Two and Two, Dammy Run, Winter Games e moltissimi altri. Possiedo altri 500 programmi che vendo a L. 1.000 cadauno. Per avere la lista mandare L. 500 anche in francobolli.
Federico Izzi - Via Teodoro Mayer, 23 - 00177 Roma - Telef. 06/2713182-5664251.

● Scambio e vendo giochi e utility a sole L. 500 come: Tarzan, Up'n'down, Pengo, Ghostbusters, Bruce Lee e molti altri.
Salvia Salvatore - Via Gorgola, 14 - 84024 Contursi Terme (SA).

● Vendo per CBM 64 n. 30 videogiochi su nastro magnetico + un corso di basic completo (occupante un'intera cassetta C.64) il tutto a sole L. 40.000. Agli interessati all'acquisto manderò due bellissimi programmi su cassetta: sintetizzatore vocale e sintetizzatore musicale per far parlare e suonare il CBM 64. Invio inoltre la lista dei miei giochi.
Massimo Falzetti - Via Aosta, 16 - 08100 Nuoro - Tel. 0784/33648.

● Vendiamo giochi per CBM 64 con e senza turbo tape: GCS Zaxxon, Popeye, Calcio replay, Pitfall I e II, Bruce Lee, Kung Fu, F1 turbo, Bicicotteri, Nave fantasma, L'isola del tesoro, Terror, Pole position, Break dance, e molti altri.
Ghostbusters al favoloso prezzo di L. 8.000 con cassetta. Giochi educativi: Compilation '64, tastiera monopoli, Dieta, Totocalcio, Toto 13, Sistemi ridotti a L. 3.000 cad. con cassetta e L. 2.000 cad. senza cassetta. Sconto di L. 4.000 a chi compra da 20 giochi in poi.
Inoltre cerchiamo giochi come: Break street, Karateka, Mario Bross, Hulk, Dragon's lair.
Chiedeteci la lista.
Giorgio e Massimiliano Sisti - Via Tor de' Schiavi, 246 - 00171 Roma - Tel. 06/2592448 dopo le 14.

● Vendo cassetta con 45 giochi ciascuna tra cui: Calcio 2, Summer games I e II, Impossible mission, Mario Bros, Ghostbusters, Raid over Moscow, Spy Hunter, Break dance, Paperino, Pitstop II, Boxe, Karatè, ecc. a L. 50.000 o da 1.000 a 6.000 L. l'uno. Telefonare ore pasti.
Michele Gisorio - Via Gubbio, 15 - Cerignola (Foggia) - Tel. 0885/24575.

● Vendo oltre 500 giochi per il CBM 64 e moltissime utility a sole 3.500 L. l'uno.
Francesco Cardamone - Via Dante Alighieri, 7 - Frosinone.

● Vendo per Commodore 64 ultimissime novità su disco e nastro a L. 2.000 (supporto escluso). Scambio anche più di mille programmi. Vendo inoltre interfaccia per due registratori (mai usata) a prezzo da concordare.
Cangianelli Paolo - Via Oslavia, 43 - 00195 Roma - Tel. 06/385173.

● Vendo a sole L. 2.000 cadauno oltre 1.000 splendidi games per il CBM 64 come: Quasimodo, D day, Jinn Genie, Kawasa` ky's Rythm Rocker, Journey to the...
Fulvio Cavina - Via Palazzo Vecchio, 30 - Faenza (RA) - Tel. 0546/23518.

● Vendo giochi e utility per C.64 fra i tanti: Baseball, Tennis 3D, Apocalipse, Frogger 3D, Super copy disk, Word processor, Ar-

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 16**

VENDO | **COMPRO** | **CERCO** | **TROVO**

.....

.....

.....

.....

Nome..... **Indirizzo**.....

Città..... **Telefono**..... **Anni** .....

chivio ecc. Scrivetemi elencando le vostre richieste.
Manganaro Alberto - Via Wildt 16 - Milano - Tel. 02/2824087.

● Vendo cassette Conoscere il computer direttamente dal computer. Lezioni 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 13 a L. 39.500. Inoltre 5 lezioni di Video basic a L. 25.000, cartuccia, International Soccer a L. 30.000.
Ernesto Sasso - Via Mura delle Grazie, 15/b - Genova - Tel. 010/282581.

● Programmi da scambiare? Si telefonatemi. Io ho programmi di utility, giochi, educativi, avventure, disegnatori, arcade, vario. Aspetto la tua lista. Inviare L. 1.000 per lista.
Pellegrino Marino - Via Sandoli, 1 - Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo a L. 500 cadauno: Ghostbusters, Gyruss, River raid, Park patrol, Lady Pucman, Decathlon, Break Dance, Tennis, Basket, Calcio, Zaxxon, Donkey kong, Q Bert, Simon Basic, Simon Basic II, Koala. Telefonare per ricevere lista dettagliata.
Luca Rovatti - Via Budrione Migliarina, 97 - 41012 Carpi (MO) - Tel. 059/661922.

● Vendo per il Commodore 64, una cassetta con 44 giochi tutti in turbo tape a sole L. 12.000. Scrivetemi oppure telefonatemi ore 12 ed io vi invierò la mia lista gratis.
Gennaro Gallo - Via Pio X, 77 - Agropoli (SA) - Tel. 0974/824587.

● Non vendo ma scambio giochi del CBM 64 (col turbo tape).
Antonio - Q. Paolo VI, 195 - Taranto - Tel. 099/421832.

● Vendo CBM 64 a L. 400.000. Vendo registratore compatibile Maxtron. Vendo Vic 1541 a L. 450.000.
Inoltre vendo Registratore a L. 60.000.
Corrado Baldi - Via Casventino, 12 - Sangemini (TR) - Tel. 0744/630439.

● Cerco giochi: River raid, Air wolf, Tornado, Low level, F 15, Harrier attac e Zaxxon per Spectrum. Inoltre cerco persone proprietarie di Spectrum nella provincia di Como per scambiare programmi.
Carlo Rizzo - Via Ferrari, 24 - Fino Mornasco (CO) - Tel. 928538.

SPECIAL PLAYGAMES
SPECIAL PLAYGAMES
SPECIAL PLAYGAMES
SPECIAL PLAYGAMES

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 16

SPECIAL PLAYGAMES

16

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

		COUNTER
1	BUMP!	□□□
2	COMET STAR FIGHTER	□□□
3	SUNKED	□□□
4	INFINITO	□□□
5	ODIN	□□□
6	PETRO	□□□
7	LAST CAVERNS	□□□

LATO B / SPECTRUM 48K

		COUNTER
1	HOCKEY	□□□
2	NEPTUNE	□□□
3	KAMANDO	□□□
4	THE COMPUTER TERMINAL	□□□
5	SCI ALPINO	□□□
6	PIERINO	□□□
7	MOLECULAR	□□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME _____

COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CITTÀ _____

ANNOTAZIONI _____